Cyrus

Razza: Gnome | **Classe:** Artificer 17 | **Campagna:** Pelo Test 17 | **Edizione:** D&D 2024

CA 12 **125 HP**

Iniziativa +8 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+0	+2	+3	+5	+0	-1
10	14	16	20	10	8

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+0
●	Destrezza	+8
●	Costituzione	+9
●	Intelligenza	+11
○	Saggezza	+0
○	Carisma	-1

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

○	Acrobazia (Des)	+2
○	Addestrare Animali (Sag)	+0
●	Arcano (Int)	+11
○	Atletica (For)	+0
○	Inganno (Car)	-1
○	Storia (Int)	+5
●	Intuizione (Sag)	+6
○	Intimidire (Car)	-1
●	Indagine (Int)	+11
○	Medicina (Sag)	+0
○	Natura (Int)	+5
●	Percezione (Sag)	+6
○	Intrattenimento (Car)	-1
○	Persuasione (Car)	-1
○	Religione (Int)	+5
○	Rapidità di Mano (Des)	+2
○	Furtività (Des)	+2
○	Sopravvivenza (Sag)	+0

ARMI & ATTACCHI

Nessuna arma equipaggiata.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 160 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Lanterna a bersaglio	1	2 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Olio	10	10 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 22 / 150 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Wizard

- **Level**: 14
- **Arcane recovery**: 7 slot /LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Gnome

Background: Inquisitivo

Hai affinato i tuoi talenti di investigazione e deduzione, alimentati da una curiosità senza limiti, per esplorare misteri, trovare persone scomparse, recuperare beni rubati, portare alla luce corruzione e cospirazioni e risolvere crimini. Come inquisitore, potresti aver intrapreso lavori freelance, esserti unito a un'agenzia di inquisitori (forse una autorizzata da una casa marchiodrago come Medani o Tharashk), aver lavorato per un giornale o per una forza di polizia.

Talenti Acquisiti:

- **Toccato dal Fey**
- **Resiliente**
- **Allerta**

Lingue conosciute: Draconic, Gnomish, Common

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools, Tinker's Tools, Alchemist's Supplies

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance · Thorn Whip

Incantesimi di 1° Livello

Cure Wounds · Detect Magic · Faerie Fire · Grease · Identify · Sanctuary

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Toccato dal Fey: Bless · Misty Step (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Abjurer: Counterspell · Dispel Magic · Shield · Arcane Vigor · Alustriel's Mooncloak · Contingency · Globe of Invulnerability

Fey-Touched (talento): Misty Step

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 4° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 5° livello	☐☐	r. lungo
Slot di 6° livello	☐	r. lungo
Slot di 7° livello	☐	r. lungo
Slot di 8° livello	☐	r. lungo

Generale

Ispirazione	☐	

Mago

Recupero Arcano	☐	r. lungo

Incantesimi da Talenti (gratis)

Passo Nebbioso (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo

Benedizione (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Artefice		
Magia dell'Artigiano	☐☐☐☐☐	r. lungo
Mago		
Barriera Arcana	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Cyrus

Tratti, talenti e incantesimi del personaggio riportati per esteso: giocabile senza manuale.

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Astuzia degli Gnomi

Hai Advantage sui tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Lignaggio degli Gnomi

Fai parte di una stirpe che ti concede abilità soprannaturali. Scegli una delle seguenti opzioni; qualunque tu scelga, Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per gli incantesimi che lanci con questo tratto (scegli la caratteristica quando selezioni la stirpe):

- **Gnomo della Foresta.** Conosci il trucchetto Minor Illusion. Hai anche sempre preparato l'incantesimo Speak with Animals. Puoi lanciarlo senza spendere uno slot incantesimo un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un Long Rest. Puoi anche usare eventuali slot incantesimo che hai per lanciare l'incantesimo.
- **Gnomo della Roccia.** Conosci i trucchetti Mending e Prestidigitation. Inoltre, puoi impiegare 10 minuti per lanciare Prestidigitation e creare un minuscolo dispositivo a orologeria (CA 5, 1 PF), come un giocattolo, un accendifuoco o una scatola musicale. Quando crei il dispositivo, ne determini la funzione scegliendo un effetto da Prestidigitation; il dispositivo produce quell'effetto ogni volta che tu o un'altra creatura usate un' Bonus Action per attivarlo con un tocco. Se l'effetto scelto ha opzioni al suo interno, ne scegli una per il dispositivo quando lo crei. Ad esempio, se scegli l'effetto accendere-spegnere dell'incantesimo, decidi se il dispositivo accende o spegne il fuoco; il dispositivo non fa entrambe le cose. Puoi avere al massimo tre tali dispositivi contemporaneamente, e ciascuno si disfa 8 ore dopo la sua creazione o quando lo smantelli con un tocco come azione Utilize.

PRIVILEGI DI ARTIFICER (LV 3) — TESTO COMPLETO

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a incanalare l'energia magica attraverso gli oggetti. Consulta il Player's Handbook per le regole sul lancio degli incantesimi. Le informazioni seguenti spiegano come applicare queste regole agli incantesimi dell'Artefice, elencati nell'Elenco degli incantesimi dell'Artefice più avanti nella descrizione della classe.

Strumenti necessari. Gli incantesimi dell'Artefice vengono prodotti utilizzando strumenti. Puoi usare Attrezzi da ladro, Attrezzi da inventore o un altro tipo di Attrezzi da artigiano con cui hai competenza come Focus sul lancio di incantesimi, e devi avere uno di questi strumenti in mano quando lanci un incantesimo dell'Artefice (cioè l'incantesimo ha un componente M quando lo lanci).

Trucchetti. Conosci due Trucchetti da Artefice a tua scelta. Schizzo acido e Prestigitazione sono consigliati.

Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti di questa caratteristica con un altro trucco da Artefice a tua scelta.

Quando raggiungi il livello 10 e 14 da Artefice, impari un altro trucco da Artefice a tua scelta, come indicato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche dell'Artefice.

Slot per incantesimi. La tabella delle Caratteristiche dell'Artefice indica quanti slot per incantesimi hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 e superiori. Riprendi tutti gli slot spesi quando completi un Riposo lungo.

Incantesimi preparati di livello 1 e superiori. Prepara la lista di incantesimi di livello 1 e superiori che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due Incantesimi da Artefice di livello 1. Cura Ferite e Grasso sono consigliati.

Il numero di incantesimi sulla tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Artefice, come indicato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche dell'Artefice. Ogni volta che questo numero aumenta, scegli ulteriori Incantesimi da Artefice finché il numero di incantesimi sulla tua lista non corrisponde al numero indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale hai slot per incantesimi. Ad esempio, se sei un Artefice di livello 5, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi da Artefice di livelli 1 e 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Artefice ti fornisce incantesimi che hai sempre preparati, questi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma sono comunque considerati incantesimi da Artefice per te.

Modificare gli incantesimi preparati. Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi modificare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo uno qualsiasi degli incantesimi presenti con altri incantesimi da Artefice per i quali hai slot per incantesimi.

Abilità per il lancio di incantesimi. L'Intelligenza è la tua abilità per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da Artefice.

Magia dell'Artigiano (Lv 1)

Sai il Mending trucchetto.

Come Magic azione mentre tieni Tinker's Tools, puoi creare un oggetto in uno spazio libero entro 5 piedi da te, scegliendo l'oggetto dalla seguente lista:

- Ball Bearings
- Basket
- Bedroll
- Bell
- Blanket
- Block and Tackle
- Bottiglia di Vetro
- Bucket
- Caltrops
- Candle
- Crowbar
- Flask
- Grappling Hook
- Hunting Trap
- Jug
- Lamp
- Manacles
- Net
- Oil
- Paper
- Parchment
- Pole
- Pouch
- Rope
- Sack
- Shovel
- Chiodi di Ferro
- String
- Tinderbox
- Torch
- Vial

Vedi le regole per l'oggetto nel Player's Handbook. L'oggetto dura fino a quando completi un Long Rest, al quale punto scompare.

Puoi utilizzare questa caratteristica un numero di volte uguale al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una volta), e ripristini tutte le usate esaurite completando un Long Rest.

Armeggiamento Magico (Lv 1)

1st-level artificer feature

Hai imparato a investire una scintilla di magia negli oggetti comuni. Per usare questa capacità, devi avere thieves' tools o artisan's tools in mano. Tocchi quindi un oggetto non magico di taglia Minuscola come azione e gli conferisci una delle seguenti proprietà magiche a tua scelta:

- L'oggetto emette luce brillante in un raggio di 5 piedi e luce fioca per altri 5 piedi.
- Quando viene toccato da una creatura, l'oggetto emette un messaggio registrato udibile fino a 10 piedi di distanza. Tu pronunci il messaggio quando concedi questa proprietà all'oggetto, e la registrazione non può durare più di 6 secondi.
- L'oggetto emette continuamente un odore o un suono non verbale a tua scelta (vento, onde, cinguettii, ecc.). Il fenomeno scelto è percepibile fino a 10 piedi di distanza.
- Un effetto visivo statico appare su una delle superfici dell'oggetto. Questo effetto può essere un'immagine, fino a 25 parole di testo, linee e forme, o un misto di questi elementi, a tuo piacere.

La proprietà scelta dura indefinitamente. Come azione, puoi toccare l'oggetto e terminare la proprietà in anticipo.

Puoi conferire magia a più oggetti, toccando un oggetto ogni volta che usi questa caratteristica, sebbene un singolo oggetto possa avere una sola proprietà alla volta. Il numero massimo di oggetti che puoi influenzare con questa caratteristica contemporaneamente è pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo un oggetto). Se provi a superare il tuo massimo, la proprietà più vecchia termina immediatamente, e poi si applica la nuova proprietà.

Regola Opzionale: Competenza con le Armi da Fuoco (Lv 1)

I segreti della creazione e dell'uso di armi a polvere sono stati scoperti in vari angoli del multiverso di D&D. Se il tuo Dungeon Master utilizza le regole sulle armi da fuoco in 9 del Dungeon Master's Guide e il tuo Artefice è stato esposto al funzionamento di tali armi, il tuo Artefice è competente con esse.

Replicare Oggetto Magico (Lv 2)

Hai appreso progetti arcani che usi per creare oggetti magici.

Progetti Conosciuti. Quando ottieni questa caratteristica, scegli quattro progetti da apprendere dalla tabella Piani degli Oggetti Magici (Artefice 2° livello+) (vedi il Dungeon Master's Guide per le descrizioni degli oggetti). Bag of Holding, Cap of Water Breathing, Sending Stones e Wand of the War Mage sono consigliati. Ogni volta che guadagni un livello da Artefice, puoi sostituire uno dei progetti che conosci con un nuovo progetto per il quale sei idoneo.

Impari un altro progetto a tua scelta quando raggiungi certi livelli da Artefice, come mostrato nella colonna Progetti Conosciuti della tabella Caratteristiche dell'Artefice. Quando scegli un progetto da apprendere, lo scegli da qualsiasi tabella Piani degli Oggetti Magici per la quale sei idoneo; la tua idoneità è basata sul tuo livello da Artefice.

Creazione di un Oggetto. Quando termini un Long Rest, puoi creare uno o due oggetti magici diversi se hai Tinker's Tools in mano. Ogni oggetto si basa su uno dei progetti che conosci per questa caratteristica.

Se un oggetto creato richiede Attunement, puoi sintonizzarti con esso nell'istante in cui lo crei. Se decidi di sintonizzarti più tardi, devi farlo usando il normale processo per Attunement.

Quando raggiungi certi livelli da Artefice specificati nella colonna Oggetti Magici della tabella Caratteristiche dell'Artefice, il numero di oggetti magici che puoi creare alla fine di un Long Rest aumenta. Ogni oggetto che crei deve basarsi su un progetto diverso che conosci.

Non puoi possedere più oggetti magici da questa caratteristica del numero indicato nella colonna Oggetti Magici della tabella Caratteristiche dell'Artefice per il tuo livello. Se tenti di superare il numero massimo di oggetti magici per questa caratteristica, l'oggetto più vecchio svanisce, e poi appare il nuovo oggetto.

Durata. Un oggetto magico creato da questa caratteristica funziona come l'oggetto magico normale, ma la sua magia non è permanente; quando muori, l'oggetto magico svanisce dopo 1d4 giorni. Se sostituisci un progetto che conosci con un nuovo progetto, qualsiasi oggetto magico creato con il progetto sostituito svanisce immediatamente.

Se un oggetto che hai creato con questa caratteristica è un contenitore, come un Bag of Holding, e svanisce, il suo contenuto appare innocuo nello spazio che occupava.

Focalizzatore per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare qualsiasi Bacchetta o Arma creata da questa caratteristica come Spellcasting Focus al posto di usare un set di Artisan's Tools.

Creare Altri Oggetti Magici. La caratteristica Replicare Oggetto Magico non è l'unico modo per un Artefice di creare oggetti magici. Il 6 fornisce regole per personaggi—non solo Artefici—che vogliono creare oggetti magici di ogni tipo. Sebbene molti personaggi possano creare oggetti magici, gli Artefici lo fanno più velocemente; ogni sottoclasse dell'Artefice migliora la velocità del personaggio nella creazione di oggetti di una certa categoria.

Quando un Artefice crea un oggetto magico usando le regole normali nel 6, il personaggio non ottiene alcun legame speciale con quell'oggetto. Le caratteristiche di classe che si riferiscono a oggetti creati dalla tua caratteristica Replicare Oggetto Magico non si applicano agli oggetti che crei con altri mezzi.

Infondere Oggetti (Lv 2)

2nd-level artificer feature

Hai acquisito la capacità di infondere oggetti comuni con certe infusioni magiche, trasformando quegli oggetti in oggetti magici.

Infusioni da Artefice. Gli Artefici hanno inventato numerose infusioni magiche, processi straordinari che creano rapidamente oggetti magici. Per molti, gli Artefici sembrano dei meravigliosi artigiani, realizzando in ore ciò che altri impiegano settimane a completare.

La descrizione di ciascuna delle seguenti infusioni dettaglia il tipo di oggetto che può riceverla, insieme al fatto se l'oggetto magico risultante richieda l'Attunement.

Alcune infusioni specificano un livello minimo di Artefice. Non puoi apprendere tale infusione finché non raggiungi almeno quel livello.

Salvo diversa indicazione nella descrizione dell'infusione, non puoi apprendere la stessa infusione più di una volta.

Infondere un Oggetto. Ogni volta che termini un riposo lungo, puoi toccare un oggetto non magico e infonderlo con una delle tue infusioni da Artefice, trasformandolo in un oggetto magico. Un'infusione funziona solo su certi tipi di oggetti, come specificato nella descrizione dell'infusione. Se l'oggetto richiede l'Attunement, puoi sintonizzarti con esso nell'istante in cui lo infondi. Se decidi di sintonizzarti più tardi, devi farlo usando il normale processo di sintonizzazione (vedi "7" nel capitolo 7 del Dungeon Master's Guide).

La tua infusione rimane nell'oggetto indefinitamente, ma quando muori, l'infusione svanisce dopo un numero di giorni pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo 1 giorno). L'infusione svanisce anche se rinunci alla conoscenza dell'infusione per un'altra.

Puoi infondere più di un oggetto non magico alla fine di un riposo lungo; il numero massimo di oggetti appare nella colonna Oggetti Infusi della tabella Artefice. Devi toccare ciascuno degli oggetti, e ciascuna delle tue infusioni può essere in un solo oggetto alla volta. Inoltre, nessun oggetto può contenere più di una delle tue infusioni contemporaneamente. Se tenti di superare il tuo numero massimo di infusioni, l'infusione più vecchia termina immediatamente, e poi si applica la nuova infusione.

Se un'infusione termina su un oggetto che contiene altre cose, come una bag of holding, il suo contenuto appare innocuamente nello spazio circostante.

Infusioni Note (Lv 2)

Quando ottieni questa caratteristica, scegli quattro infusioni da Artefice da apprendere, scegliendo dalla sezione "Artificer Infusions" alla fine della descrizione della classe. Impari infusioni aggiuntive a tua scelta quando raggiungi certi livelli in questa classe, come mostrato nella colonna Infusioni Conosciute della tabella Artefice.

Ogni volta che guadagni un livello in questa classe, puoi sostituire una delle infusioni da Artefice che hai appreso con una nuova.

Sottoclasse dell'Artigiano (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse da Artefice a tua scelta. Le sottoclassi EFA, EFA, EFA, EFA e EFA sono descritte dopo la descrizione di questa classe. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a determinati livelli da Artefice. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che siano del tuo livello da Artefice o inferiore.

Specializzazione da Artefice (Lv 3)

3° livello caratteristica dell'artefice

Scegli il tipo di specialista che sei, ciascuno dei quali è descritto alla fine della descrizione della classe. La tua scelta ti concede caratteristiche al 5° livello e di nuovo al 9° e al 15° livello.

Lo Strumento Giusto (Lv 3)

3rd-level artificer feature

Hai imparato a produrre esattamente lo strumento di cui hai bisogno: con thieves' tools o artisan's tools in mano, puoi creare magicamente un set di artisan's tools in uno spazio non occupato entro 5 piedi da te. Questa creazione richiede 1 ora di lavoro ininterrotto, che può coincidere con un riposo breve o un riposo lungo. Sebbene sia il prodotto della magia, gli strumenti non sono magici e scompaiono quando usi di nuovo questa caratteristica.

PRIVILEGI DI WIZARD (LV 14) — TESTO COMPLETO

Recupero Arcano (Lv 1)

Puoi recuperare parte della tua energia magica studiando il tuo grimorio. Quando termini un riposo breve, puoi scegliere alcuni slot incantesimo esauriti da recuperare. Il livello combinato degli slot incantesimo può essere al massimo pari alla metà del tuo livello da Mago (arrotondato per eccesso), e nessuno degli slot può essere di 6° livello o superiore. Ad esempio, se sei un Mago di 4° livello, puoi recuperare slot incantesimo per un totale di due livelli, recuperando o uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Una volta utilizzata questa caratteristica, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Come studente della magia arcana, hai imparato a lanciare gli incantesimi. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come utilizzi quelle regole con gli incantesimi del Mago, che appaiono nell'Wizard spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci tre trucchetti del Mago a tua scelta. Luce, Mano Magica e Raggio di Gelo sono consigliati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti da questa caratteristica con un altro trucchetto del Mago a tua scelta.

Quando raggiungi i livelli 4 e 10 del Mago, impari un altro trucchetto del Mago a tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche del Mago.

Libro degli Incantesimi. La tua appartenenza magica culminò nella creazione di un libro unico: il tuo libro degli incantesimi. È un oggetto Minuscolo che pesa 3 sterline, contiene 100 pagine e può essere letto solo da te o da qualcuno che lancia Identificare. Determini l'apparenza e i materiali del libro, come un tomo con bordi dorati o una raccolta di pergamene legate con spago.

Il libro contiene gli incantesimi di livello 1+ che conosci. Inizia con sei incantesimi del Mago di livello 1 a tua scelta. Rilevare la magia, Caduta di piuma, Armatura di Mago, Missile Magico, Sonno e Onda di Tuono sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello del Mago dopo il 1, aggiungi due incantesimi del Mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello per cui hai slot incantesimo, come mostrato nella tabella delle Caratteristiche del Mago. Gli incantesimi sono la culminazione di ricerche arcane che svolgi regolarmente.

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Mago mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Ripristini tutti gli slot spesi quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepara l'elenco di incantesimi di livello 1+ che sono disponibili per te da lanciare con questa caratteristica. Per farlo, scegli quattro incantesimi dal tuo libro degli incantesimi. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli del Mago, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Mago. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi del Mago finché il numero di incantesimi nella tua lista non corrisponde al numero nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, se sei un Mago di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livelli 1 e 2 in qualsiasi combinazione, scelti dal tuo libro degli incantesimi.

Se un'altra caratteristica del Mago ti dà incantesimi che hai sempre preparati, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma quegli incantesimi contano comunque come incantesimi del Mago per te.

Modifica degli Incantesimi Preparati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi modificare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo qualsiasi incantesimo con gli incantesimi del tuo libro degli incantesimi.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Intelligenza è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi del Mago.

Focalizzatore di Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Focalizzatore Arcano o il tuo libro degli incantesimi come Focalizzatore di Lancio di Incantesimi per gli incantesimi del Mago.

Espansione e Sostituzione del Libro degli Incantesimi. Gli incantesimi che aggiungi al tuo libro degli incantesimi man mano che guadagni livelli riflettono le tue ricerche magiche in corso, ma potresti trovare altri incantesimi durante le tue avventure che puoi aggiungere al libro. Potresti scoprire un incantesimo del Mago su un Rotolo di Incantesimo, per esempio, e poi copiarlo nel tuo libro degli incantesimi.

Copiatura di un Incantesimo nel Libro. Quando trovi un incantesimo del Mago di livello 1+, puoi copiarlo nel tuo libro degli incantesimi se è di un livello che puoi preparare e se hai tempo per copiarlo. Per ogni livello dell'incantesimo, la trascrizione richiede 2 ore e costa 50 GP. Dopo di che puoi preparare l'incantesimo come gli altri incantesimi del tuo libro degli incantesimi.

Copia del Libro. Puoi copiare un incantesimo dal tuo libro degli incantesimi in un altro libro. Questo è come copiare un nuovo incantesimo nel tuo libro degli incantesimi ma più veloce, dal momento che già sai come lanciare l'incantesimo. Devi spendere solo 1 ora e 10 GP per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se perdi il tuo libro degli incantesimi, puoi usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi del Mago che hai preparato in un nuovo libro degli incantesimi. Compilare il resto del nuovo libro richiede che trovi nuovi incantesimi per farlo. Per questa ragione, molti maghi tengono un libro degli incantesimi di riserva.

Adepto del Rituale (Lv 1)

Puoi lanciare qualsiasi incantesimo come Ritual se quell'incantesimo ha il tag Ritual ed è nel tuo libro degli incantesimi. Non è necessario averlo preparato, ma devi leggere dal libro per lanciare un incantesimo in questo modo.

Tradizione Arcana (Lv 2)

Quando raggiungi il 2° livello, scegli una Tradizione Arcana dall'elenco delle tradizioni disponibili, dando forma alla tua pratica della magia. La tua scelta ti conferisce caratteristiche al 2° livello e nuovamente al 6°, al 10° e al 14° livello.

Studioso (Lv 2)

Mentre studiavi la magia, ti sei anche specializzato in un altro campo di studio. Scegli una delle seguenti abilità in cui hai competenza: Arcana, History, Investigation, Medicine, Nature, o Religion. Hai Expertise nell'abilità scelta.

Formule per Trucchetti (Lv 3)

3rd-level wizard optional feature

Hai scritto un set di formule arcane nel tuo libro dei sortilegi che puoi usare per formulare un trucchetto nella tua mente. Ogni volta che finisci un riposo lungo e consulti quelle formule nel tuo libro dei sortilegi, puoi sostituire un trucchetto di Mago che conosci con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi del Mago.

Sottoclasse del Mago (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse da Mago a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a certi livelli da Mago. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che siano del tuo livello da Mago o inferiore.

Memorizza Incantesimo (Lv 5)

Ogni volta che termini un Short Rest, puoi studiare il tuo libro degli incantesimi e sostituire uno degli incantesimi da Mago di livello 1 o superiore che hai preparato per la tua caratteristica Lancio di Incantesimi con un altro incantesimo di livello 1 o superiore dal libro.

Caratteristica di Tradizione Arcana (Lv 6)

Al 6° livello, ottieni una caratteristica concessa dalla tua Tradizione Arcana.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Mago.

Caratteristica di Tradizione Arcana (Lv 10)

Al 10° livello, ottieni una caratteristica concessa dalla tua Tradizione Arcana.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 10)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Mago.

Caratteristica di Tradizione Arcana (Lv 14)

Al 14° livello, ottieni una caratteristica concessa dalla tua Tradizione Arcana.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 14)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Mago.

Sottoclasse: Abjurer

Abjuratore (Lv 3)

Scudi Compagni e Bandisci Nemici

Il tuo studio della magia è focalizzato su incantesimi che bloccano, bandiscono o proteggono—ponendo fine a effetti dannosi, bandendo influenze maligne e proteggendo i deboli. Gli abiuratori sono ricercati quando spiriti maligni richiedono un esorcismo, quando luoghi devono essere sorvegliati contro spionaggi magici, e quando è necessario chiudere portali verso altri piani di esistenza. I gruppi di avventurieri apprezzano gli abiuratori per la protezione che offrono contro una varietà di magie ostili e altri attacchi.

Esperto di Abiurazione (Lv 3)

Scegli due Wizard spells from the Abjuration school, ognuno dei quali non deve superare il livello 2, e aggiungili gratuitamente al tuo libro degli incantesimi.

Inoltre, ogni volta che ottieni l'accesso a un nuovo livello di slot incantesimo in questa classe, puoi aggiungere gratuitamente al tuo libro degli incantesimi un incantesimo da Mago della scuola di Abiurazione. L'incantesimo scelto deve essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo.

Barriera Arcana (Lv 3)

Puoi intrecciare la magia intorno a te per la protezione. Quando lanci un incantesimo di Scudo con un slot di incantesimo, puoi utilizzare contemporaneamente una fascia della magia dell'incantesimo per creare uno scudo magico su di te che dura fino a quando completi un Riposo Lungo. Lo scudo ha un massimo di punti ferita pari al doppio del tuo livello di mago più il tuo modificatore di Intelligenza. Ogni volta che subisci danni, lo scudo subisce i danni al suo posto, e se hai Resistenze o Vulnerabilità, applicale prima di ridurre i punti ferita dello scudo. Se i danni riducono lo scudo a 0 punti ferita, subisci qualsiasi danno rimanente. Mentre lo scudo ha 0 punti ferita, non può assorbire danni, ma la sua magia rimane.

Ogni volta che lanci un incantesimo di Scudo con un slot di incantesimo, lo scudo recupera un numero di punti ferita pari al doppio del livello dello slot di incantesimo. Alternativamente, come Azione Bonus, puoi spendere uno slot di incantesimo, e lo scudo recupera un numero di punti ferita pari al doppio del livello dello slot di incantesimo speso.

Una volta creato lo scudo, non puoi crearlo di nuovo fino a quando non completi un Riposo Lungo.

Barriera Proiettata (Lv 6)

Quando una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te subisce danni, puoi usare una Reaction per far sì che il tuo Guardiano Arcano assorba quei danni. Se questi danni riducono il guardiano a 0 Hit Points, la creatura protetta subisce i danni rimanenti. Se quella creatura ha Resistenze o Vulnerabilità, applicale prima di ridurre i Hit Points del guardiano.

Frangincantesimi (Lv 10)

Hai sempre gli incantesimi Counterspell e Dispel Magic preparati. Inoltre, puoi lanciare Dispel Magic come Bonus Action, e puoi aggiungere il tuo bonus di competenza alla sua prova di caratteristica.

Quando lanci uno dei due incantesimi con uno slot incantesimo, quello slot non viene consumato se l'incantesimo non riesce a interrompere un incantesimo.

Resistenza agli Incantesimi (Lv 14)

Hai Advantage ai tiri salvezza contro gli incantesimi, e hai Resistance ai danni degli incantesimi.

SCELTE DI SOTTOCLASSE (ARTIFICER) — TESTO COMPLETO

Oggetti Magici Replicati (Artefice): Bag of Holding, Goggles of Night, Wand of Secrets, Rope of Climbing

TALENTI — TESTO COMPLETO

Allerta (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Competenza di Iniziativa. Quando tiri Initiative, puoi aggiungere il tuo Proficiency Bonus al tiro.

Scambio di Iniziativa. Subito dopo aver tirato Initiative, puoi scambiare la tua Initiative con quella di un alleato consenziente nello stesso combattimento. Non puoi effettuare questo scambio se tu o l'alleato avete la condizione Incapacitated.

Toccato dal Fey (XPHB 2024)

L'esposizione alla magia del Feywild ti conferisce i seguenti benefici.

Magia Fey. Scegli una scuola di magia: incantesimo di 1° livello della Divinazione o Incantesimo. Avrai sempre questo incantesimo e l'incantesimo Misty Step preparato. Puoi lanciare entrambi questi incantesimi senza utilizzare uno slot incantesimo. Una volta che hai lanciato uno di questi incantesimi in questo modo, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai completato un riposo lungo. Puoi anche lanciare questi incantesimi utilizzando slot incantesimo di livello appropriato. La capacità di lancio degli incantesimi è quella aumentata da questo talento.

Resiliente (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Competenza nei tiri salvezza. Ottieni competenza nei tiri salvezza con l'abilità scelta.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 minuto

Tocchi una creatura consenziente e scegli un'abilità. Finché l'incantesimo non termina, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi l'abilità scelta.

Frusta di Spine (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (the stem of a plant with thorns) | **Durata:** Istantanea

Crei una frusta simile a un rampicante coperta di spine che, al tuo comando, scatta verso una creatura entro portata. Effettua un attacco magico corpo a corpo contro il bersaglio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 1d6 danni da perforazione e, se è di taglia Grande o inferiore, puoi tirarlo verso di te fino a 10 piedi.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 quando raggiungi i livelli 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Incantesimi di 1° Livello

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a Holy Symbol worth 5+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Benedici fino a tre creature entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Una creatura che tocchi ripristina un numero di Punti Ferita pari a 2d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (30 ft (9 m) sfera) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, percepisci la presenza di effetti magici entro 30 piedi da te. Se percepisci tali effetti, puoi compiere l'Magic per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti la magia, e se un effetto è stato creato da un incantesimo, apprendi la 7 dell'incantesimo. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

Fuoco Fatato (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 minuto

Gli oggetti in un Cube di 6 metri entro portata sono contornati da luce blu, verde o viola (a tua scelta). Ogni creatura nel Cube è anch'essa contornata se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, oggetti e creature colpite emanano Dim Light in un raggio di 3 metri e non possono beneficiare della condizione Invisible. I tiri Attack contro una creatura o un oggetto colpito hanno Advantage se l'attaccante può vederlo.

Grasso (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of pork rind or butter) | **Durata:** 1 minuto

Il grasso incombustibile ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri centrato su un punto nel raggio d'azione e lo trasforma in Terreno difficile per la durata. Quando il grasso appare, ogni creatura che si trova nella sua area deve riuscire a effettuare un tiro salvezza di Destrezza o subire la condizione Prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo turno lì deve anch'essa riuscire a effettuare quel tiro salvezza o cadere Prono.

Identificare (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pearl worth 100+ GP) | **Durata:** Istantanea

Tocchi un oggetto per tutta la durata della castazione dell'incantesimo. Se l'oggetto è un oggetto magico o un altro oggetto magico, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede Attunement, e quante cariche possiede, se ne ha. Apprendi se l'oggetto è influenzato da incantesimi persistenti e quali siano. Se l'oggetto è stato creato tramite un incantesimo, ne apprendi il nome. Se invece tocchi una creatura per tutta la durata della castazione, apprendi quali incantesimi persistenti, se presenti, la stiano influenzando attualmente.

Santuario (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a shard of glass from a mirror) | **Durata:** 1 minuto

Proteggi una creatura nel raggio. Finché l'incantesimo non termina, qualsiasi creatura che mira alla creatura protetta con un tiro per colpire o con un incantesimo dannoso deve riuscire a un tiro salvezza di Saggezza o scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dalle aree d'effetto. L'incantesimo termina se la creatura protetta effettua un tiro per colpire, lancia un incantesimo o infligge danni.

Scudo (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Una barriera impercettibile di forza magica ti protegge. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +5 alla CA, incluso contro l'attacco che ha scatenato l'incantesimo, e non subisci danni da Magic Missile.

Incantesimi di 2° Livello

Vigore Arcano (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Attingi alla tua forza vitale per guarire te stesso. Lancia uno o due dei tuoi dadi di punti ferita non spesi Hit Point Dice, e ripristina un numero di Hit Points pari al totale del lancio più il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi. I dadi utilizzati vengono quindi spesi.

Ai Livelli Superiori.

Il numero di dadi vita non spesi che puoi tirare aumenta di uno per ogni livello di slot incantesimo superiore a 2.

Passo Nebbioso (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Circondato brevemente da una nebbia argentea, ti teletrasporti fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere.

Incantesimi di 3° Livello

Controincantesimo (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** S | **Durata:** Istantanea

Tentavi di interrompere una creatura mentre lancia un incantesimo. La creatura effettua un tiro di salvataggio di Costituzione. In caso di fallimento, l'incantesimo si disperde senza effetto, e l'azione, Azione Bonus, o Reazione utilizzata per lanciarlo viene sprecata. Se l'incantesimo è stato lanciato con uno slot, lo slot non viene consumato.

Dissolvi Magia (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Scegli una creatura, un oggetto o un effetto magico entro la portata. Qualsiasi incantesimo in corso di livello 3 o inferiore sul bersaglio termina. Per ogni incantesimo in corso di livello 4 o superiore sul bersaglio, effettua una prova di caratteristica utilizzando la tua caratteristica per il lancio di incantesimi (CD 10 più il livello di quell'incantesimo). In caso di successo, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

Poni fine automaticamente a un incantesimo sul bersaglio se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo che usi.

Incantesimi di 5° Livello

Mantello Lunare di Alustriel (Abiurazione, Concentrazione — FRHoF 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 20 ft (6 m) | **Componenti:** V, S, M (a moonstone worth 50+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Per la durata, la luce lunare riempie una Emanazione di 20 piedi che ha origine da te con Luce Fioca. Mentre ti trovi in quell'area, tu e i tuoi alleati avete Mezza Copertura e Resistenza al danno da Freddo, Fulmine e Radiante. Finché l'incantesimo è attivo, puoi usare una delle seguenti opzioni, terminando l'incantesimo immediatamente:

Incantesimi di 6° Livello

Contingenza (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 10 minuti | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a gem-encrusted statuette of yourself worth 1,500+ GP) | **Durata:** 10 giorni

Scegli un incantesimo di livello 5 o inferiore che puoi lanciare, che abbia un tempo di lancio di azione e che possa bersagliarti. Lanci quell'incantesimo—chiamato incantesimo contingente—come parte del lancio di Contingenza, spendendo slot incantesimo per entrambi, ma l'incantesimo contingente non entra in vigore. Invece, entra in vigore quando si verifica un certo innesco. Descrivi quell'innesco quando lanci i due incantesimi. Per esempio, una Contingenza lanciata con Water Breathing potrebbe prevedere che Acqua Respirante entri in vigore quando vieni inghiottito dall'acqua o da un liquido simile. L'incantesimo contingente entra in vigore immediatamente dopo che l'innesco si verifica per la prima volta, che tu lo voglia o meno, e poi Contingenza termina. L'incantesimo contingente ha effetto solo su di te, anche se normalmente può bersagliare altri. Puoi usare una sola incantesimo Contingenza alla volta. Se lanci nuovamente questo incantesimo, l'effetto di un'altra Contingenza su di te termina. Inoltre, Contingenza termina su di te se la sua componente materiale non è più sulla tua persona.

Globo di invulnerabilità (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (a glass bead) | **Durata:** 1 minuto

Una barriera immobile e scintillante appare in un'emissione di 10 piedi Emanation intorno a te e rimane per la durata. Qualsiasi incantesimo di livello 5 o inferiore lanciato da fuori la barriera non può influenzare nulla al suo interno. Un tale incantesimo può bersagliare creature e oggetti all'interno della barriera, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su di essi. Allo stesso modo, l'area all'interno della barriera è esclusa dalle aree d'effetto create da tali incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La barriera blocca incantesimi di 1 livello superiore per ogni livello di slot incantesimo oltre il 6°.